

# VIDEOJOGOS

## POLICIAL BEM PARODIADO

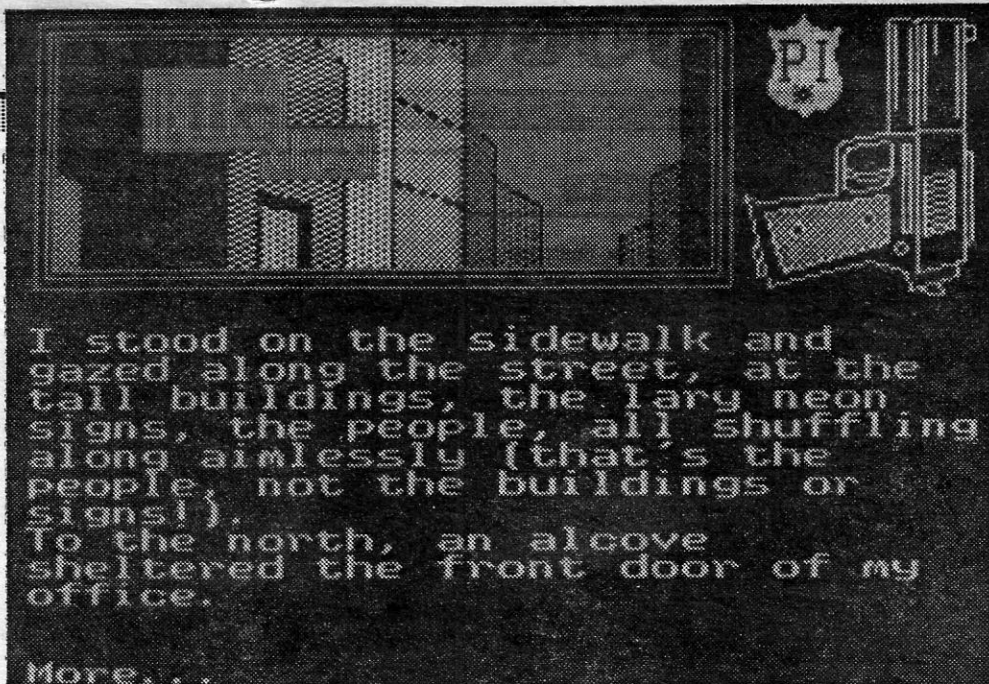
**TÍTULO:** The Big Sleaze  
**MÁQUINA:** Spectrum

É possível que alguns leitores tenham lido *The Big Sleep*, mas isso pouco os ajudará nesta «paródia» de um autor a que estamos já habituados no género — *The Boggit, Bored of the Rings* e *Robin of Sherlock*. O seu sentido de humor e o *nonsense* em que é useiro e vezeiro dão um sabor muito especial às aventuras de texto que tem produzido.

Desta vez é a personagem de um detective privado que é parodiada, com um incrível *Sam Spillade*, a fazer lembrar, simultaneamente, o *Sam Spade* dos policiais e o autor, também do género, *Mickey Spillane*. O próprio estilo narrativo, entremeadado de dichotes, vai buscar a inspiração à ficção norte-americana.

A história, como de costume, parece pouco coerente, já que muitos elementos nela se misturam, mas trata-se, para já, de resolver o problema de uma senhora que anda a ver se encontra o pai e de um cão, que traz um bocado de uma fotografia (os restantes fragmentos estão espalhados pela cidade), que pode comprometer alguém.

O detective pode transportar cinco objectos de cada vez (e mais algum, com um pouco de jeito) e as suas deambulações pela cidade levam-no aos mais estranhos lugares, nalguns dos quais a sua vida é posta em risco. Escapar de uma explosão de dinamite, por exemplo, pode revelar-se um problema, se não se usar um pouco de imaginação e o possível bom senso. De um modo geral, os problemas têm uma certa lógica e não é muito difícil avançar



I stood on the sidewalk and gazed along the street, at the tall buildings, the lary neon signs, the people, all shuffling along aimlessly (that's the people, not the buildings or signs!). To the north, an alcove sheltered the front door of my office.

More...

bastante na aventura. O pior é andarmos às cegas a maior parte do tempo.

Os comandos são bastante eficazes, com excepção de um HELP, que pouca ajuda dá (mas de propósito), e jogar *The Big Sleaze* é realmente um prazer.

**GÉNERO:** Aventura  
**GRÁFICOS (1-10):** 6  
**DIFICULDADE (1-10):** 9  
**CONSELHO:** A não perder

## SALVAR REFÉNS CUSTA UM BOCADO

**TÍTULO:** The Final Matrix  
**MÁQUINA:** Spectrum

É bem difícil de jogar, *The Final Matrix*, e requer alguma intuição, boa memória (para fixar o cenário dos planetas), habilidade e razoável compreensão do funcionamento do jogo.

O objectivo é recuperar reféns e controlarmos um ser da raça *bipton*, chamado *Nimrod*, que se empenha nessa missão, visitando os planetas dos *Cratons*, os raptos. Aquela galáxia está organizada como uma matriz, de extensão desconhecida, e primeiro há que localizar os planetas, por meio de um monitor da nave, o *Pentavision*, centrar a mira no planeta para que se pretende ir e avançar. Uma vez no planeta, inicia-se a busca dos reféns e, quando se encontra um, volta-se à nave-mãe, que é preciso encontrar no labirinto em que nos deslocamos.

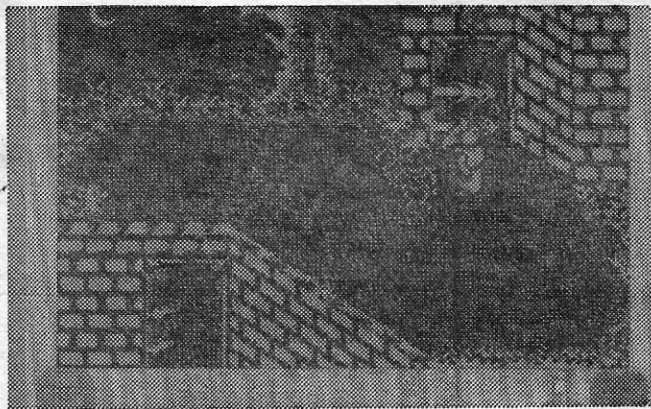
Como se não fosse já difícil a orientação, o inimigo não vê com bons olhos a missão de *Nimrod* e está bem equipado com diversas armas ofensivas e defensivas, além de possuir verdadeiros enxames de soldados.

O jogo pode tornar-se fascinante, se nos dedicarmos a ele tempo suficiente, os gráficos são bastante bons e a concepção geral de *Final Matrix* foi bem executada. Quem aprecia jogos fáceis não se sentirá muito à vontade neste.

**GÉNERO:** Acção  
**GRÁFICOS (1-10):** 8  
**DIFICULDADE (1-10):** 9  
**CONSELHO:** Ver antes de comprar.



## FRANKENSTEIN TEM NOIVA FIEL



**TÍTULO:** Bride of Frankenstein  
**MÁQUINA:** Spectrum

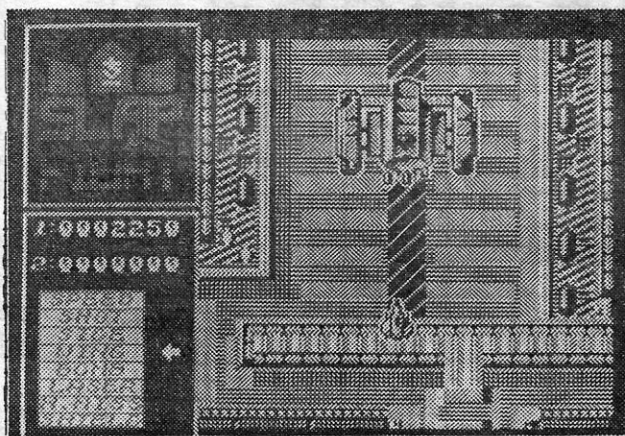
Depois dos dois jogos com *Drácula* como personagem, é a vez de *Frankenstein*, mas este é mais fraco do que a aventura de acção que tinha por base o terrível vampiro, embora se jogue com algum interesse.

A acção passa-se no castelo de *Frankenstein*, que, coitado, está partido aos bocados e espalhado um pouco por todo o lado. Felizmente, a sua noiva (mas que gosto!) tudo irá fazer para repor tudo no sítio e devolver o bem-amado à vida. Para isso, claro, terá que resolver bastantes problemas e, ainda por cima, evitar os fantasmas e outros bicharocos que deambulam pelo castelo (para quem tem coragem de ser noiva de *Frankenstein*, a moça tem um coração bastante fraco...). O castelo tem 60 salas e ela terá que explorá-las todas, devendo usar as chaves (sete) que encontra nalguns locais. Zonas escuras precisarão do uso de uma lanterna e, para escavar alguns sítios, a noiva necessita de uma picareta e de uma pá, entre outros objectos que poderá transportar. Para complicar mais as coisas, há ainda uma reparação eléctrica a fazer, depois de recolher todas as partes de *Frankenstein*, antes de estimular o seu corpo com um choque eléctrico.

Nos gráficos, procurou-se evitar problemas de atributos e, regra geral, isso foi razoavelmente conseguido, e a animação também é boa. Como nota desfavorável, há a passagem de «écran» para «écran», de facto, imperfeita.

**GÉNERO:** Aventura de acção  
**GRÁFICOS (1-10):** 8  
**DIFICULDADE (1-10):** 9  
**CONSELHO:** A comprar

## NAVES E TIROS EM DUAS FRENTES

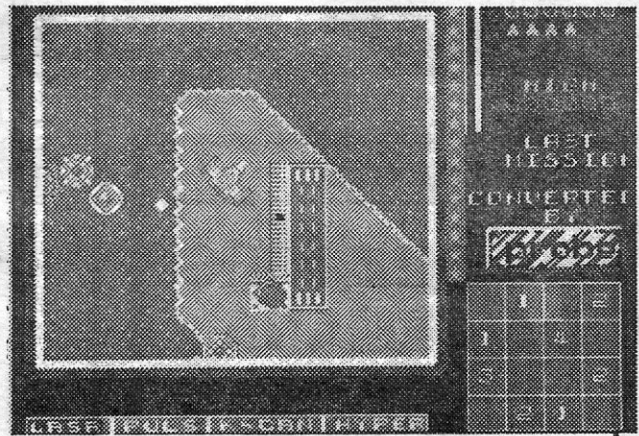


**TÍTULO:** Slap Fight  
**MÁQUINA:** Spectrum

Vai já faltando a imaginação para as «guerras espaciais» e um certo género de jogos cada vez se parece mais, como, aliás, referimos também noutra crítica desta secção. Os formatos tomam-se familiares e, tirando uma ou outra particularidade, vem tudo dar ao mesmo.

Em *Slap Fight* também isso acontece e, embora o jogo tenha algum interesse, o essencial é derrubar naves inimigas e destruir as instalações planetárias. Aqui, há uma série de opções, conforme a atitude ofensiva ou defensiva que queremos tomar, mas é preciso cuidado para não seleccionar «Space» como «fire», nas opções iniciais. Há outra desvantagem: os gráficos são muito razoáveis, mas os sombreados não deixam ver bem os mísseis que o inimigo atira contra a nossa nave, pelo que, na maior parte dos casos, nem podemos desviar-nos.

**GÉNERO:** Acção  
**GRÁFICOS (1-10):** 8  
**DIFICULDADE (1-10):** 8  
**CONSELHO:** Ver antes de comprar



**TÍTULO:** Last Mission  
**MÁQUINA:** Spectrum

A história é sempre a mesma, salvar a galáxia ou o sistema solar de terríveis inimigos, só muda um pouco (e nem sempre) a forma de o fazer, e neste caso há algumas diferenças.

Com bons gráficos e excelente animação e uma «rotação» bem executada, *Last Mission* torna-se mesmo a última, mal começamos, pelo menos até ganharmos alguma prática e aprendermos alguns truques, única forma de destruir a base inimiga.

O armamento de que dispomos à partida não chega para as encomendas, mas, felizmente, o inimigo é imprevidente e deixou espalhadas armas mais sofisticadas pelo enorme complexo da base. Passando por elas, apanhamo-las e, depois, podemos escolher as que queremos utilizar, e neste caso fazem bastante jeito os escudos defensivos e os raios mais potentes.

Os apreciadores de jogos de *arcade* (este é mais uma conversão) têm muito que dar ao dedo, mas passarão também bons bocados.

**GÉNERO:** Acção  
**GRÁFICOS (1-10):** 8  
**DIFICULDADE (1-10):** 8  
**CONSELHO:** A comprar

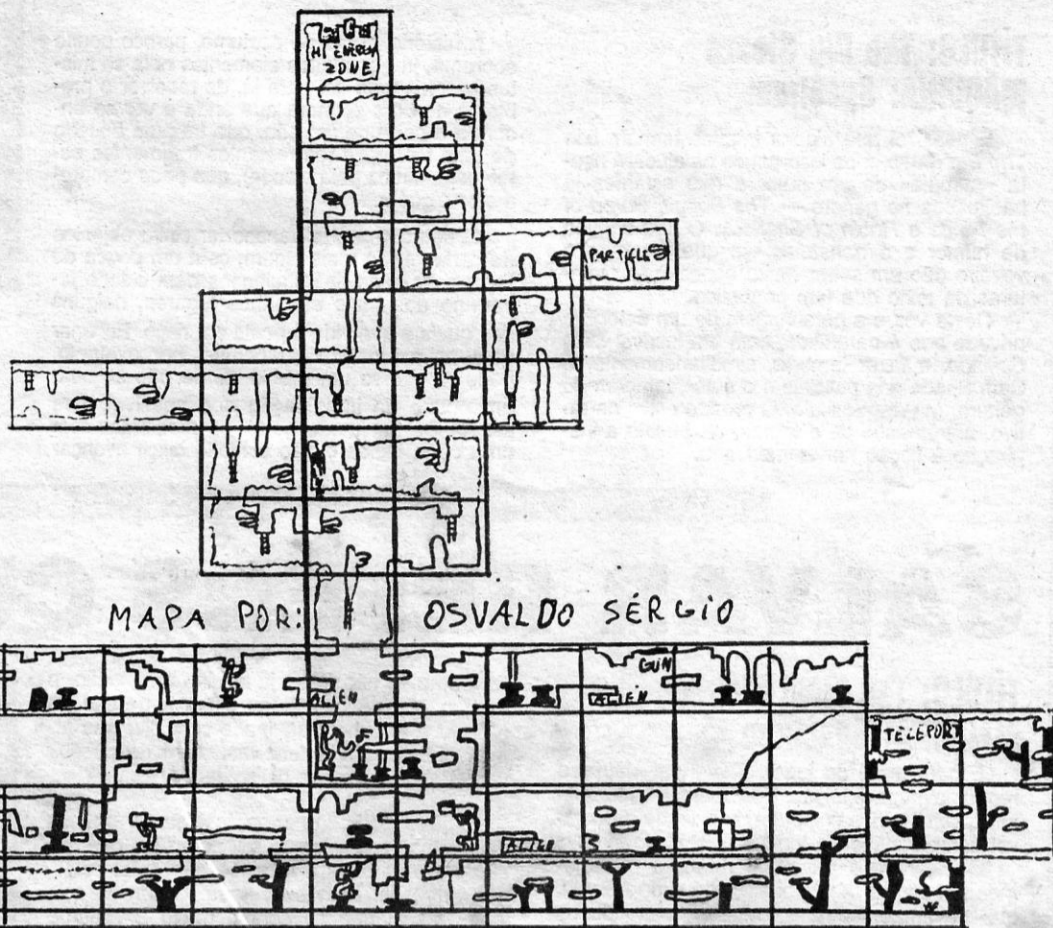


# VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

## Pokes & Dicas

ULTIMAMENTE, temos dado maior destaque a dicas, deixando menos espaço para os pokes, mas hoje vamos abrir com este material, que a generalidade dos leitores aprecia. Começamos com a carta enviada pelos leitores do Clube Metrossoft, de Coimbra:

- NEMESIS
  - 1 REM
  - 2 MERGE ""
  - 51 POKE 51949, 0
- STAR RUNNER
  - 10 REM
  - 20 BORDER 0: LOAD "" CODE 16384
  - 30 FOR n = 23306 TO 23317: READ A: POKE N, A: NEXT N
  - 40 RANDOMIZE USR 23296
  - 50 DATA 205, 86, 5, 175, 50, 152, 193, 33, 104, 191, 229, 233
- BOMB JACK II
  - 10 CLEAR 6 e 4: LOAD "" CODE
  - 20 POKE 65226, 250
  - 30 FOR F = 64 e 3 TO 64006
  - 40 READ A: POKE F, A: NEXT F
  - 50 RANDOMIZE USR 64700
  - 60 DATA 175, 50, 35, 99, 195, 0, 91
- DAN DARE
  - 10 BORDER 0: INK 0: PAPER 0: CLS: CLEAR 255
  - 20 RESTORE
  - 25 LET WEIGHT = 1
  - 30 LET TOT = 0
  - 40 READ A: LET TOT = TOT + A \* WEIGHT
  - 45 LET WEIGHT = WEIGHT + 1
  - 50 POKE F, A
  - 60 PRINT # 1: AT 0, 6: «Colocar Dan Dare em andamento»
  - 70 RANDOMIZE USR 23296
  - 80 POKE 65326, 201
  - 90 RANDOMIZE USR 65032
  - 100 POKE 47710, 201
  - 110 POKE 46885, 201
  - 120 POKE 43526, 0
  - 130 POKE 42863, 0
  - 140 POKE 42111, 0
  - 150 RANDOMIZE USR 39000
  - 500 DATA 221, 33, 171, 253, 17, 9, 3
  - 10 DATA 62, 255, 55, 205, 86, 5
  - 520 DATA 48, 241, 201
- SIGMA SEVEN
  - 10 CLEAR 25067: POKE 23624, 0
  - 20 LOAD "" SCREEN \$
  - 30 LOAD "" CODE
  - 40 POKE 60399, 0
  - 50 RANDOMIZE USR 61385
- SHOCKWAY RIDER
  - 10 CLEAR 24799: LOAD "" CODE
  - 20 FOR F = 60408 TO 60412
  - 30 READ A: POKE F, A: NEXT F
  - 50 RANDOMIZE USR 6 e 4
  - 60 DATA 62, 183, 50, 139, 180
- TRAP
  - 10 CLEAR 65530
  - 20 LOAD "" SCREEN \$
  - 30 LOAD "" SCREEN \$
  - 40 LOAD "" CODE
  - 50 POKE 27126, 0
  - 60 POKE 29558, 0
  - 70 RANDOMIZE USR 38700



- SCEPTRE OF BAGDAD
  - 10 CLEAR 24063: POKE 23624, 0
  - 20 LOAD "" SCREEN \$
  - 30 LOAD "" CODE
  - 40 POKE 59858, 0
  - 50 RANDOMIZE USR 58002
- DRAGON'S LAIR
  - 40 LET A\$ = «Make it Easy»
  - 50 FOR I = 1 TO 9: POKE 32767 + I, A\$
  - «I»: NEXT I
  - 60 LOAD ""
- FUTURE NIGHT — POKE 33384, 0
- FIRELORD — POKE 34509, 0
- KILLER TOMATOES — POKE 33702, 123
- ARKANOID — POKE 33702, 123. Também pode ser: CLEAR 25000: LOAD "" CODE: LOAD "" CODE: POKE 33702, 123: RANDOMIZE USR 32768
- GHOSTBUSTERS — POKE 40625, 0: POKE 42173, 0
- GAUNTLET — POKE 31683, 0
- SAIMAZON — POKE 49027, 0
- URIDIUM — POKE 33985, 243
- PUD PUD — POKE 45287, 0
- 1942 — POKE 65900, 42: POKE 65428, 0

Nuno Sarmiento, de Setúbal, mandou um mapa (não muito bom) de GAUNTLET e alguns pokes e uma rotina:

Alguns pokes mandou António Miguel P. S. Reis, de Torres Vedras, e reproduzimos estes:

- EXPRESS RAIDER — POKE 60154, 0 (vidas inf.): POKE 61100, 0 (tempo)
- IMPOSSABALL — POKE 41185, 0 (vidas inf.): POKE 37706, 0 (tempo)

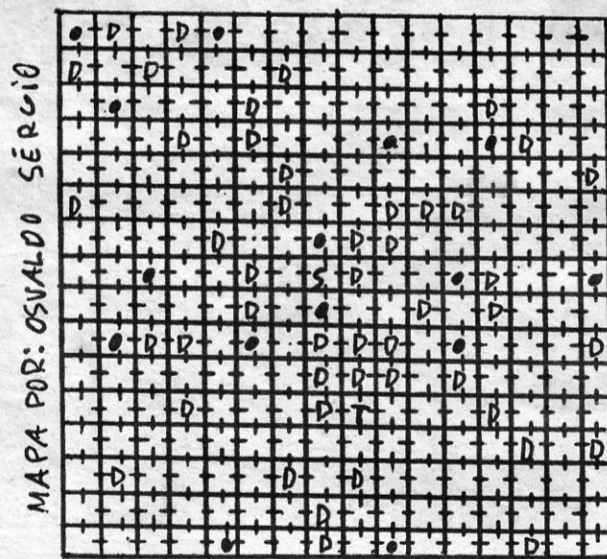
Carlos Manuel Monteiro Vilela, de Lisboa, também enviou bastante material, de que aproveitamos:

- HOWARD THE DUCK
  - 10 CLEAR 24575
  - 20 LOAD "" CODE
  - 30 POKE 65076, 91
  - 40 FOR F = 23544 TO 23550
  - 50 READ A: POKE F, A: NEXT F
  - 60 RANDOMIZE USR 65024
  - 70 DATA 175, 50, 125, 223, 195, 248, 192
- DUET
  - 10 CLEAR 24999
  - 20 LOAD "" SCREEN \$
  - 30 LOAD "" CODE
  - 40 POKE 44114, 0: POKE 46185, 0
  - 50 CLEAR 24229
  - 60 RANDOMIZE USR 35009
- CYROX
  - 10 CLEAR 30000
  - 20 LOAD "" CODE
  - 30 POKE 50187, 0
- RASTERSCAN
  - 10 CLEAR 30271
  - 15 LOAD "" SCREEN \$
  - 20 LOAD "" CODE 30272
  - 25 POKE 39220, 0
  - 30 RANDOMIZE USR 32768
- JACKLE AND WIDE
  - 10 CLEAR 24999
  - 20 LOAD "" SCREEN \$
  - 30 LOAD "" CODE
  - 40 POKE 45545, 0: POKE 46029, 0: POKE 39248, 0
  - 50 RANDOMIZE USR 25 e 3
- CRYSTAL CASTLES — POKE 63733, 0
- HENRY'S HOARD — POKE 35614, 0
- I, BALL — POKE 49483, 0 (tempo): POKE 49168, 0 (vidas)
- ANFRACTOUS — Teclar A-N-D-Y ao mesmo tempo.

Material antigo veio de Pedro Simões, de Lisboa, que mora na Rua Avelar Brotero, 7-1.º Dt.º, e gostaria de trocar correspondência. Aproveitamos estes:

- ZIP ZAP — POKE 53753, 0
- FREEZE BEEZ — POKE 34610, 0
- LAZY JONES — POKE 56693, 0
- ANDROID — POKE 52250, 32

### MOLECULE MAN



- AQUAPLANE POKE 25448, 0: POKE 25449, 195
- WAY OF THE TIGER — POKE 58413, 201
- WEST BANK — Para conseguir vidas infinitas basta carregar nas seguintes teclas: T - V - Y - B - G - SPACE - H - O
- PROJECT FUTURE — POKE 27662, 0 (Retira alienígenas)
- KOKOTONI WILF
  - 10 CLEAR 24100: LOAD "" CODE
  - 20 RANDOMIZE USR 41200: POKE 43742, 0: LOAD "" CODE
  - 30 RANDOMIZE USR 412000
- ANTIRIAD — POKES 51105, 0 e 51106, 0; 51289, 0 e 51290, 0; 54655, 0 e 54656, 0; 57086, 0
- COBRA — POKE 36516, 58
- AVENGER — 51957, 58
- FAIRLIGHT II — POKE 31978, 0
- SPACE HARRIER — POKE 46551, 0
- RAMBO — POKE 27401, 52: POKE 30263, 00
- PROFANATION — POKE 47693, 0 (vidas inf.)
- BATMAN — POKE 36798, 0 (vidas inf.)
- MERMAID MADNESS — POKE 31484, 0 (tempo inf.)
- GLIDER RIDER
  - 10 CLEAR 24570: LOAD "" SCREEN \$
  - LOAD "" CODE
  - 20 POKE 34391, 0
  - 30 POKE 34973, 0
  - 40 POKE 34818, 0
  - 50 POKE 37441, 0
  - 60 RANDOMIZE USR 24519
  - 70 REM Linhas a utilizar com o Spectrum 128
  - 80 POKE 23888, 17: LOAD "" CODE
  - 90 POKE 23888, 20: LOAD "" CODE
  - 100 POKE 23888, 16: PAUSE 1: RANDOMIZE USR 24576
- GALVAN — POKE 23296, 0: POKE 23414, 0 ou POKE 57343, 127

Pedro Duarte, de Odivelas, também mandou uma lista razoável:

### TOP «A CAPITAL»

## OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- 1.º — ENDURO RACER
- 2.º — F-15 STRIKE EAGLE
- 3.º — ALIENS
- 4.º — PROIBITION
- 5.º — WORLD GAMES
- 6.º — NEMESIS
- 7.º — VIDEO OLYMPICS
- 8.º — EXOLON ZYNATE
- 9.º — CHUKIE EGG
- 10.º — 007—THE LIVING DAYLIGHTS

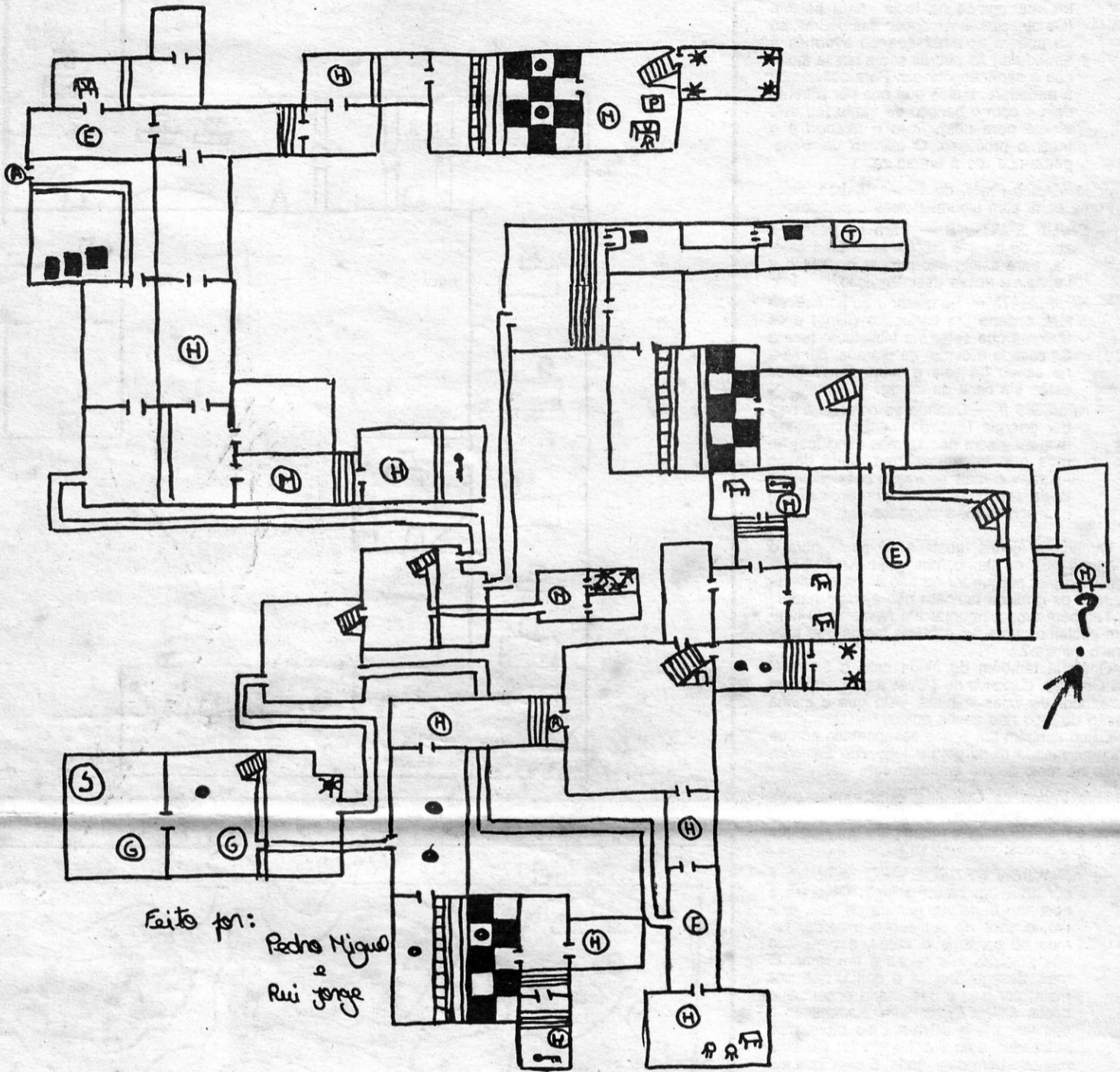
Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Informundo, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).



# FAIRLIGHT II

## legenda PARTE II

- |                       |  |
|-----------------------|--|
| ① - comess            | - - parede                             |
| ② - Guarda            | = - muro                               |
| ③ - Morte             | Ⓜ - passagem de direcção com 1 sentido |
| ④ - Hornum morsa rade | V - vinho                              |
| ⑤ - Esqueleto         | P - Espaço                             |
| ⑥ - Tapete neoclor    | ● - Dinheiro                           |
| * - Boca de arfuntres | ■ - loga que se move                   |



- AD ASTRA — POKE 35852, 0
- BRIAN BLOODDAXE — POKE 26582, 0

Ricardo Manuel da Encarnação dos Santos, de Lisboa, mandou códigos de SENTINEL (tal como outros leitores), que já demos mais completos, o truque de EAGLE'S NEST, que também já publicámos, e outro material. Fica este:

- PENTAGRAM

- 10 REM PENTAGRAM
- 15 REM de Ricardo Santos
- 20 CLEAR 24064
- 30 LOAD " " CODE : LOAD " " CODE 24064
- 40 POKE 49917, 0 : POKE 50751, 0 : PRINT USR 24064

João Rui Carvalho, morador na Rua Goa, 26-2.º Fr., Sta. Iria de Azóia — 2685 Sacavém, precisa de ajuda para Psi Chess, Knight Rider, Strong Man, Splitting, Images, Las Tres Luces de Glaurung e Ghostbusters. Em contrapartida, mandou:

- ACE — POKE 32508, 0 : POKE 38506, 0
- EQUINOX — Teclar R-N-C
- SUPER CYCLE — POKE 43560, 150

Outro leitor a querer trocas de jogos e ajudas: é M. Ranchordas e mora na Rua Sacadura Cabral, Lote 23-1.º-A, Quinta da Galiza — 2765 São João do Estoril (tel. 2689555). Pede que lhe indiquem as teclas de Strike Force Harrier, F-15 Strike Eagle e Sentinel e outras ajudas. Telefonem-lhe, OK? Quanto ao que mandou, demos tudo recentemente ou neste próprio número.

Gonçalo Jorge Lopes, de 12 anos, de Serra-do-Monte da Caparica, enviou duas rotinas e quer saber o que há quanto a Match Day II. Pois bem, não há. Quanto às rotinas:

- MARTIANOIDS

- 10 REM MARTIANOIDS
- 20 CLEAR 24576
- 30 LOAD " " CODE
- 40 POKE 46793, 0
- 50 RANDOMIZE USR 24576

- JUDGE DREDD

- 10 REM DREDD
- 20 CLEAR 24700
- 30 LOAD " " SCREEN \$
- 40 LOAD " " CODE
- 50 POKE 24936, 24
- 60 RANDOMIZE USR 24736

MSX também

E, a finalizar esta série, uma dica para SKY JAGUAR (MSX) e dois pokes, vindos de Nuno Ricardo Dionísio Vasconcelos, do Bombarral.

Para passarem a base no mar, em SKY JAGUAR, têm que acertar nos quatro «olhos» da base, por onde saem as bombas e as naves. Só assim se extingue a barreira invisível que nos impede de passar. Por outro lado, nos níveis em que aparecem naves pretas redondas, ao dispararmos sobre elas, há uma que se transforma na palavra «Paw». Ao passarmos por cima desta palavra, ficamos com duplo tiro.

- ROAD FIGHTER — POKE & H A 236, 0; POKE & H A 237, 0; POKE & H A 238, 0
- XYZOLOG — POKE & H 9174, N (N = n.º vidas).

E vamos às dicas (e mais pokes)

E entramos agora nas dicas, embora com mais pokes à mistura, já que alguns leitores mandaram material dos dois géneros. Começamos por Augusto Miguel Paulo Aboim, de 14 anos, de Pombal. Uma sua dica é sobre Agent Orange:

O objectivo do jogo, lembra ele, é achar o terreno mais conveniente, ao sair da nave, e fazer a largada das sementes (teclar «disparar» durante algum tempo). Depois, as culturas podem ser recolhidas, bastando passar sobre o terreno cultivado. Voltar à nave, para os descarregar. Entretanto, as naves inimigas também vão fazendo a sua sementeira e devem ser destruídas, bem como as culturas que tentam. Usar o dinheiro para mudar de planeta.

Outra dica é para Dragon's Lair:

No 1.º nível, passar a embarcação ao longo do rio, evitar os redemoinhos e a bola que vem na nossa direcção. Na sala do trono, eliminar a mão mágica e sentar-se no trono. No 2.º nível, lutar com Singe e fazer a viagem de regresso.

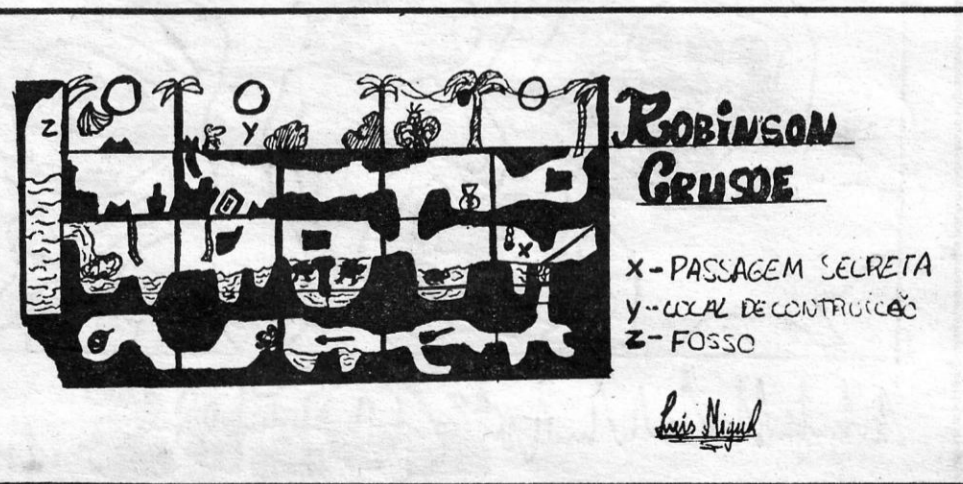
Os mapas que mandastes não estão muito bem, mas, em contrapartida, aqui ficam os pokes:

- COP OUT — POKE 33967, 39
- ACRO JET — POKE 25148, 0
- SHAOLIN'S ROAD — POKE 43708, 123
- SHORT CIRCUIT — POKE 44540, 201
- FANTASTIC VOYAGE — POKE 54492, 0

Milton Vargas Gomes Pires dos Santos, de 15 anos, do Cacém, já nosso conhecido, também mandou uma dica para Dragon's Lair:

Para evitar a espécie de montanha subterrânea, que se nos depara nalguns instantes, teclar no devido momento a tecla «Z».

Numa outra carta, em que aparece associado a Bruno Oliveira Martins, mandam o mapa de Zoids (copiado, confessam honestamente) e mais dicas. Ora vejam:



- BACK TO SKOOL — Ao atingirem os professores com a fisga, eles dão os números que formam a chave do jogo. Quando tiverem os quatro números, escrevam-nos no quadro negro e assim já podem usar a bicicleta.
- CLIFF DIVING — Após escolher a altura desejada para efectuar o mergulho, teclar «para baixo» e endireitar totalmente o boneco (fica direito na posição de descida); ao chegar à água, teclar rapidamente «fire» e «direita» ou «esquerda», simultaneamente, para pôr o mergulhador na posição correcta.
- BLUE MAX — Teclas: O, cima; K, baixo; Z, esquerda; X, direita; 0, começar a rolar na pista; K + 0, largar bombas; 0, disparar. Quando o velocímetro do cockpit indicar 100, teclar «para cima», mas não antes.
- WORLD GAMES — Primeiro do que tudo, temos de, no início, quando o «menu» já entrou, definir duas teclas diferentes para fire, porque, quando se for jogar o log rolling, ter-se-á de teclar fire 1 e fire 2. Para o levantamento de peso — Quando estivermos prontos para executar a elevação, carregar «para cima», quando o haltere estiver mais ou menos ao nível do peito do boneco, teclar «para baixo», esperar uns instantes (mas não muito, porque, senão, o boneco largará o haltere) e depois teclar «para cima». Para o Barrel Jumping — Quando o boneco estiver pronto, teclar, alternadamente, «esquerda» e «direita», depois,

quando o boneco estiver um bocadinho antes de uma seta que se encontra no chão, teclar fire. O boneco descerá sozinho e, para que ao tocar no chão ele não se «mago», teremos de carregar «para baixo».

Nilton, que mora na Avenida Cidade de Londres, lote 70-4.º Esq. — 2735 Agualva/Cacém, quer trocar jogos e mandou estes pokes:

- DRAGON'S LAIR — POKE 47372, N N = 0 até 255
- BRUCE LEE — POKE 51795, 0
- RUPERT — POKE 46374, 0
- GREEN BERET — POKE 43412, 37 (elimina minas) : POKE 46371, 8 (aumenta o n.º de disparos) : POKE 47689, 201 (elimina os soldados) : POKE 40919, 255 (vidas infinitas)
- DYNAMITE DAN II — POKE 28869, 201 (energia infinita) : POKE 29544, 201 (elimina bichos)
- KUNG FU MASTER — POKE 27982, 0 (vidas infinitas) : POKE 37400, 0 (tempo infinito) : POKE 36869, 0 (faz evitar a maior parte dos inimigos).

Oswaldo Sérgio, de Lisboa, também mandou várias dicas:

- SABOTEUR II — Para conseguirem energia infinita, façam o seguinte caminho: deixem ir a asa delta até ao fim, que ela acaba por cair sozinha. Depois, andem para a esquerda, cima, cima, esquerda, saltem do muro, esquerda, esquerda, baixo, baixo, baixo, direita, saltem do muro, esquerda, desçam as escadas, e esquerda. Agora, matem o guarda para ele não vos tirar energia, andem para a esquerda, até metade do corpo dela to-



# VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

## POKES & DICAS

car na primeira caixa. Se carregarem «para baixo» entram numa sala vermelha, com uma caixa a brilhar. Quando saírem da sala, ficarão invencíveis, e os andróides e as panteras podem-vos atingir à vontade, que não perdem energia.

- **ANTIRIAD** — Precisamos de apanhar o nosso equipamento, que é a armadura, a pistola, o antigrav., particle e mina (que estão indicados no mapa). Onde está escrito *Alien* é um boneco que dispara contra nós. Para apanhar os objectos, carrega-se na tecla «para baixo». (Os objectos, à excepção das pedras, só se podem apanhar quando tivermos a armadura.) As pedras são a nossa munição e são inesgotáveis. Para activarmos a armadura, temos que nos pôr à frente dela e com o boneco de frente (ou seja virado para nós). Para o *teleport* é o mesmo processo. O *teleport* vai transportar-nos até à armadura.

João Martins Prata, de Torres Vedras, mandou uma carta com algumas dicas e pedidos:

- **CRIME BUSTERS** — Para se passar a zona do laser é preciso levar uma bateria, para assim interromper o circuito e impedir a nossa desintegração.
- **NOSFERATU** — Se quiser ir ao porão (*cellar*), apanhe um candeeiro (*lamp*) e os fósforos que estão na biblioteca; use a 3.ª escada a contar da entrada, ponha-a no centro da sala e suba. Os fósforos estão em cima da mesa.
- **NEMESIS II** — Quando se começa a perder energia (quando a mão começa a fechar-se sem nós sermos atingidos) temos que encontrar uma saída desse «écran» o mais depressa possível, essa saída encontra-se (nos primeiros níveis) nos pontos mais elevados.

Quando a ajudas, gostaria de ajuda para o pior jogo que eu tenho, chama-se *Knucklebusters*. Digo pior porque talvez não saiba o objectivo, mas os gráficos também não ajudam nada.

Também uma pergunta: em *Nemesis II*, também pilotamos uma nave ou só temos que lutar com o inimigo?

Gostaria também de ajuda para o 5.º nível dos *Goonies*, objectivo de *Movie*, assim como um carregador de vidas infinitas, visto que a minha versão do jogo não aceita pokes.

Estou também um pouco desapontado porque ninguém manda dicas para o jogo *The Explorer*, e não há meio de me entender com ele.

Luis Vedor, de Odivelas, quer ajudas para *Sam Cruise*, *Nosferatu*, *Great Escape* e *Red Hawk*, e mandou dicas e mapa para um jogo que não conhecemos:

- **ROBINSON CRUSOE** — O objectivo é construir um barco e fugir. Objectos a apanhar: bananas, garrafa de rum, o livro, o saco de dinheiro e a corda. Temos de construir o barco, e para isso são precisas três peças e um remo. O mais desagradável é o gorila, que nos mata, por isso é necessário encontrar o nosso amigo *Sexta-Feira*. Apanhando a sua lança, ele salva-nos de morreremos sufocados pelo enorme gorila. De uma maneira bem engraçada, *Sexta-Feira* atira a lança, que corta o coco, que vai cair na cabeça do gorila. Os inimigos são vários, como: águias, macaco, cobras e piranhas. Mas temos também amigos, como as tartarugas, que nos ajudam a andar sobre a água. Tem de se ter cuidado com o fosso. No quarto assinalado com um «X», deve-se puxar a alavanca, para a rolha sair do buraco e descermos. A água mata.

E ainda um poke deste leitor:

- **MISTERIOS DEL NILO** — POKE 34792, 0

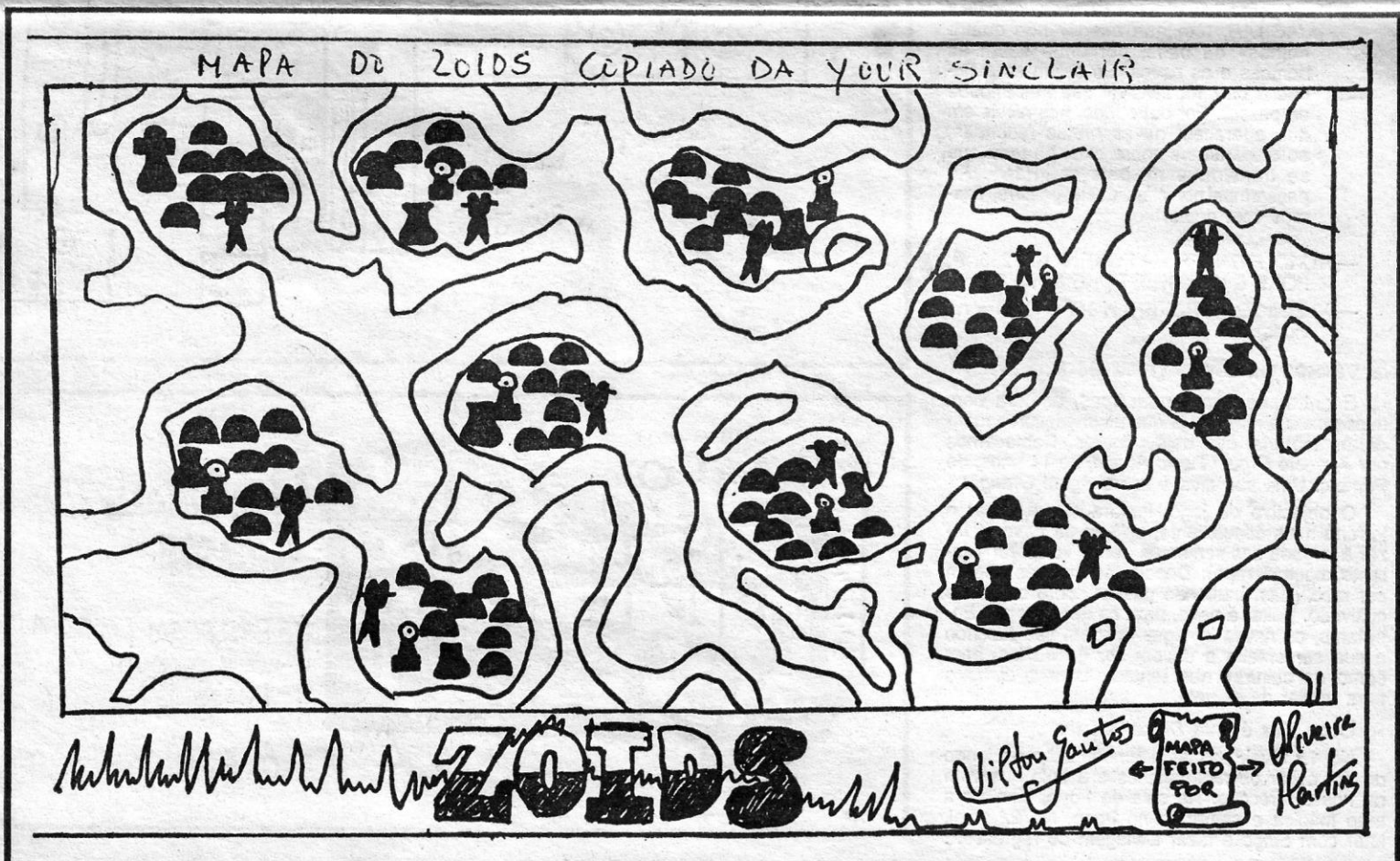
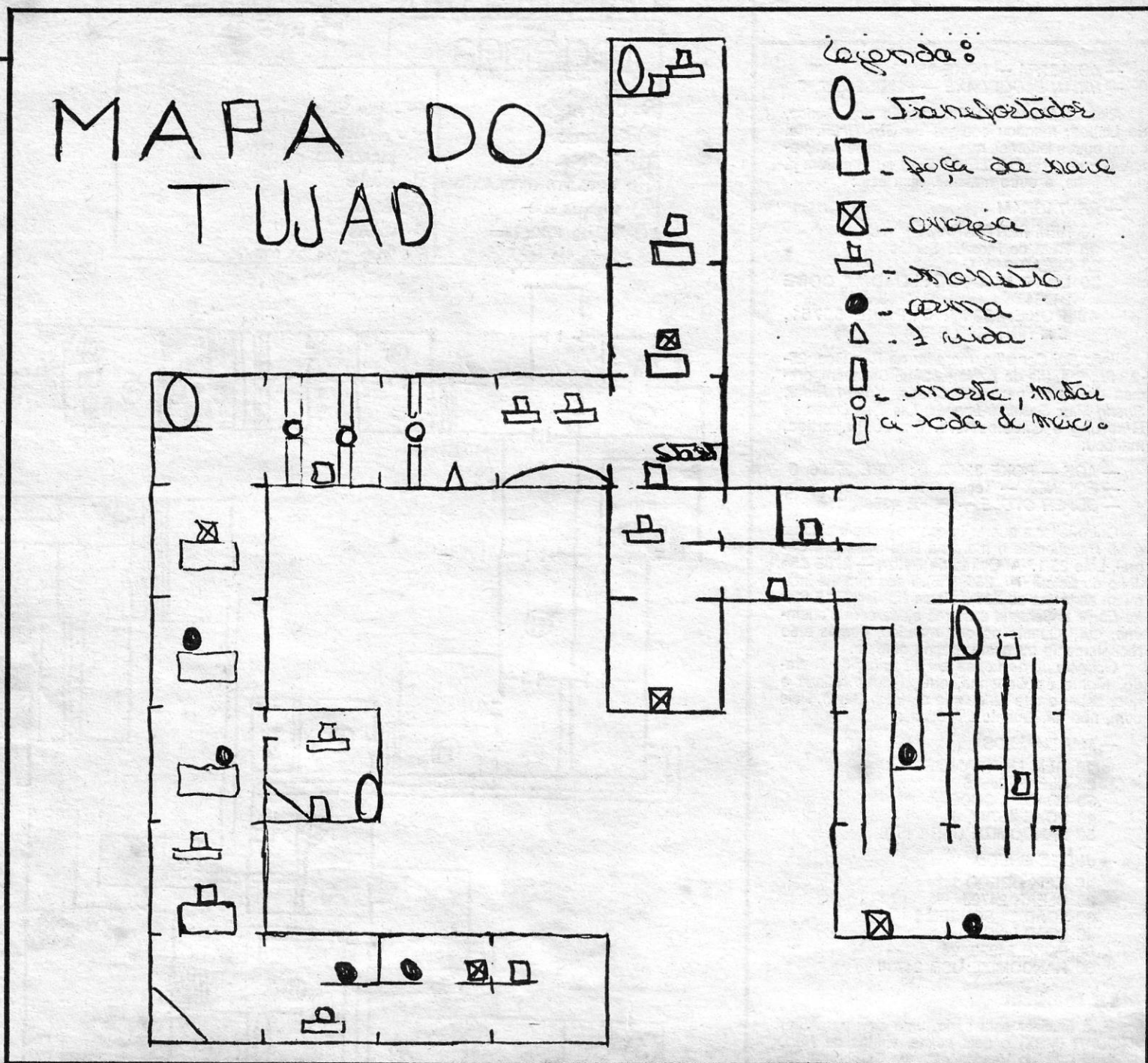
Rui Filipe Barbosa Viegas, do Montijo, mandou esta para:

- **WHO DARES WINS II** — Quando chegarem ao 3.º nível, vão tudo para a direita e continuem a carregar nessa tecla até o lança-granadas eliminar o homem do meio. Em seguida, andem um pouco para a esquerda, até ficarem na direcção do homem que comanda o lança-granadas e eliminem-no. Depois, esperem até o soldado mais próximo parar de atirar e andem em diagonal para a esquerda, até ficarem protegidos pela trincheira do meio. O resto, é por vossa conta.

E agora ajudem-no em *Green Beret*, *Robin of the Wood*, *Gauntlet*, *Bomb Jack II* e também *Who Dares Wins II*. Quanto à pergunta que fazes, claro que tens sempre que introduzir o poke.

Nuno Gonçalo Pedrosa, de Carcavelos, escreveu para falar de *Army Moves*:

O jogo divide-se em quatro fases, sendo a primeira percorrida com um *jeep* numa ponte, seguindo-se um helicóptero sobre, respectivamente, montanhas, o mar e a selva. Chegado a este ponto, o jogo pára e aparece no «écran» a chave que permite carregar a segunda parte, sendo ela a seguinte — 27351. A segunda parte divide-se em três fases: a primeira na selva, a segunda em redor do quartel e a terceira dentro do quartel (todas percorridas a pé). Quando se chega ao



quartel (fase 7), procura-se o cofre onde estão os planos da bomba. Para o encontrar há que fazer os seguintes movimentos: entrar no quartel, direita, entrar na porta, esquerda, entrar na porta, direita, descer, direita, subir, esquerda, entrar na porta, esquerda, entrar na porta, direita e tocar no cofre. Chegado a este ponto, o jogo acaba. Notar que, no quartel, deve-se ter bastante cuidado com as portas, de onde saem soldados.

Hugo Miguel Gonçalves, de 12 anos, de Odivelas, mandou duas pequenas dicas para *Terra Cresta* e *Thanatos*. No primeiro, diz ele, nunca vão para a frente, sempre para trás, e «matem» sempre as duas «estrelas» que aparecem. No segundo, para o coração não parar de bater, voem durante um bocadinho e descensem no chão um pouco, antes de chegarem ao pé do muro, e

usem o fogo quando aí chegarem. Dele é também o mapa de *Tujad*.

Finalmente, o contributo de Pedro Miguel e de Rui Jorge Cruz Barroso, da Rua Quinta das Palmeiras, 29-r/c fr. — 2780 Oeiras, que gostariam de receber um mapa completo de *Batman*. Em contrapartida, mandam um mapa de *Fairlight II* e algumas dicas:

- 1 — Se lutarmos com o monge até ao fim da energia, ficamos com 255 vidas;
- 2 — Se subirmos a uma escada (até ao cimo) e se nos atirmos dela até ficarmos sem energia, ganhamos 255 vidas;
- 3 — Se estivermos em cima do tapete voador e se nos aparece um inimigo, carregamos no 9 e ele começa a lutar. Quando acaba a luta ficamos em cima do tapete

voador, carregamos novamente no 9. (Não estranhem as imagens do boneco.)

No mapa que fizeram há um ponto de interrogação. Como se passa essa porta? Queríamos também saber como passar ao 5.º nível dos *Goonies*.

## POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26  
1124 LISBOA CÓDEX



# Linha a linha...

Rotinas são várias, as que entretanto chegaram, e para todos os gostos. *Francisco Campino*, de Setúbal, por exemplo, enviou este *ordenador alfabético*:

```
10 REM ORDENADOR ALFABÉTICO
20 INPUT «Quantos nomes?»; N
30 DIM A$(N, 32)
40 FOR I = 1 TO N
50 INPUT (I); «Nome?»; A$(I)
60 PRINT FLASH 1; INK 4; AT 2, 0; A$(I)
70 NEXT I
80 FOR K = 1 TO N
90 LET M$ = A$(K)
100 FOR J = K TO N
110 IF A$(J) < M$ THEN GOSUB 500
120 NEXT J
130 NEXT K
180 CLS
190 PRINT TAB 4; «Ordenação alfabética»
200 PRINT TAB 3; «---(25 traços)---»
```

## Desenho no «écran»

*Pedro Miguel Lúcio Catalim*, do Montijo, contribui com uma rotina de «Arte-desenho»:

```
1 REM PEDRO MIGUEL LUCIO AVEL
2 GO CONCALVES CATALIM
3 INPUT «COR DO PAPER-»; X
4 PAPER X; CLS
5 LET a=10; LET b=10
20 IF INKEY#="0" THEN LET a=a-
1: OVER 1: INK 0
30 IF INKEY#="c" THEN LET a=a+
1: OVER 1: INK 0
40 IF INKEY#="q" THEN LET b=b+
1: OVER 1: INK 0
50 IF INKEY#="a" THEN LET b=b-
1: OVER 1: INK 0
60 IF INKEY#="u" THEN LET a=a-
1: OVER 1: INK X
70 IF INKEY#="i" THEN LET a=a+
1: OVER 1: INK X
80 IF INKEY#="w" THEN LET b=b+
1: OVER 1: INK X
```

```
1: OVER 1: INK X
54 IF INKEY#="=" THEN LET b=b-
1: OVER 1: INK X
55 IF INKEY#="c" THEN CIRCLE a
56 IF INKEY#="0" THEN OVER 1
57 IF INKEY#="n" THEN COPY
58 IF INKEY#="x" THEN PAPER 7:
OVER 1
59 IF INKEY#="v" THEN SAVE "80
60 IF INKEY#="." THEN SCREEN#
61 IF INKEY#="b" THEN GO TO 1
62 IF INKEY#="e" THEN LET a=a-
1: LET b=b+1: INK 0: OVER 1
63 IF INKEY#="f" THEN LET a=a+
1: LET b=b+1: INK 0: OVER 1
64 IF INKEY#="d" THEN LET a=a-
1: LET b=b-1: INK 0: OVER 1
65 IF INKEY#="g" THEN LET a=a+
1: LET b=b-1: INK 0: OVER 1
66 IF INKEY#="h" THEN LET a=a-
1: LET b=b+1: INK X: OVER 1
67 IF INKEY#="j" THEN LET a=a+
1: LET b=b-1: INK X: OVER 1
68 IF INKEY#="k" THEN LET a=a-
1: LET b=b-1: INK X: OVER 1
70 PLOT a,b
80 GO TO 20
```

Para trabalhar com esta rotina, usar as seguintes teclas:

- O — Esquerda U — Esquerda sem escrever
- P — Direita I — Direita sem escrever
- Q — Cima W — Cima sem escrever
- A — Baixo S — Baixo sem escrever
- C — Círculo Z — Cópia «écran», para a impressora
- V — Grava «écran»

- X — Limpa «écran»
- B — Volta ao princípio do programa.
- E — Oblíqua cima/esquerda
- R — " cima/direita
- D — " baixo/esquerda
- F — " baixo/direita
- T — " cima/esquerda sem escrever
- Y — " cima/direita sem escrever
- G — " baixo/esquerda sem escrever
- H — " baixo/direita sem escrever.

## Efeitos simples

Por sua parte, *Nilton Santos*, do Cacém, mandou duas rotinas. A primeira gera efeitos coloridos. Se se desejar obter «écrans» com outros efeitos, basta fazer, antes de executar a listagem, OVER 1.

```
1 PLOT (INT (RND * 230) + 15), (INT (RND * 135) + 15)
10 OVER 1
20 DRAW INK (INT (RND * 8)); PAPER (INT (RND * 8));
10, 20, 8000
30 GOTO 10
```

E esta gera uma rede:

```
1 REM feito por NILTON SANTOS
10 OVER 1
20 DRAW 255, 0: DRAW 0, 175
30 DRAW -255, 0: DRAW 0, -175
40 LET A = 20
50 PLOT A, 0: DRAW 0, 175
60 LET A = A + 20
70 IF A >= 255 THEN GOTO 120
80 GOTO 50
120 LET B = 10
130 PLOT 0, B: DRAW 255, 0
140 LET B = B + 10
150 IF B >= 175 THEN GOTO 180
160 GOTO 130
170 PAUSE 0: CLS: GOTO 10
```

# Espaço de aventura

ESTA secção despertou, de facto, grande interesse, a avaliar pela correspondência que temos recebido, e também aqui há já «atrasados» com bastante tempo. Dicas extensas ou pequenas, e também pedidos, de tudo aparece, como esta de *Temple of Terror*, enviadas pelo *Nuno Miguel Leitão*, da Amadora, que conseguiu avançar bastante, até ficar «encravado».

## Temple of Terror

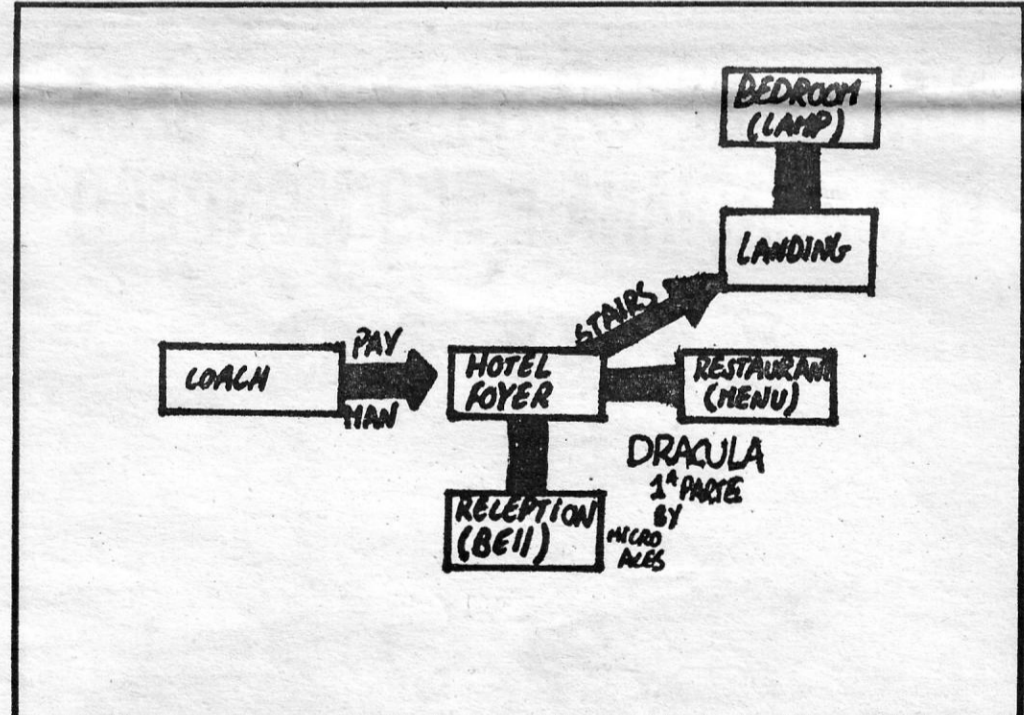
- Go bridge
- S
- Cut ropes
- S
- Take torch
- S (aqui encontram HARPY. Não o matem!)
- S
- Take pouch
- N
- N
- N
- E
- Light torch
- Kill Elves with sword
- Examine dead man
- Take Bow
- Take arrow
- W
- S
- Examine patch
- Take Medallion (o medalhão vai queimar-nos um «M» na mão)
- S
- Go boulders
- Examine cave
- Take rock
- W
- N
- Examine pouch
- Take message
- Read message (a esta altura aparecerá uma águia dourada a voar em círculos)
- Wait
- Go eagle (aqui HARPY envolve-se em luta com um pterodáctilo, deixando-nos fugir)
- Examine skeleton
- Take box
- Open box
- Take mirror
- Take pot
- Drop box
- S
- Cut cactus
- Drink water
- S
- S (aqui encontram BASILISK, um lagarto, cujo olhar nos transforma em pedra)
- Point mirror to Basilisk's Head
- Dig
- Get Bell
- S
- W
- Examine dead man
- Take bottle
- E

- S
- S
- Go tent
- (Se quiserem comprem alguma coisa)
- E
- W
- Throw rock to sandworm's mouth
- E
- S
- S
- S
- S
- S
- Go door (não precisamos fazer nada para passarem a cobra)
- Go ARCHWAY
- D
- Open casket
- Examine casket
- TAKE SHIELD
- S
- S
- Go door (a partir daqui não consigo passar o centípede, não podendo assim prosseguir nesta aventura).

## Dracula

Este leitor enviou também estas dicas para *Dracula*:  
 Conseguindo abrir a porta da dispensa em *Dracula*, escrevo em seguida o que consegui fazer a partir daí...  
 Depois de chegar da viagem a Stratford e de chegar a casa, vão para o quarto e durmam (*lie in bed*). Depois:

- W
- W
- Up
- W (aqui encontram Van Helsing)
- E
- Un lock door
- Examine Room
- Take net
- W
- D
- S
- W
- W
- W (até verem Renfield)
- Climb tree
- Drop net (aqui Van Helsing explica-nos a nossa missão)
- W
- S
- W
- W
- W
- N
- W
- N
- W
- S
- E
- S



- S
- S
- W
- N
- W
- Take stone
- E
- S
- E
- E
- E
- Break window
- W
- W
- W
- W
- S
- S
- E
- S
- Give axe to woman (aqui a mulher dá-nos em troca alho)
- A partir daqui não consigo fazer mais nada.
- Este leitor pede ajuda, por seu lado, para *Terrors of Trantoss* e para *Tocha Humana*.

## Mais Dracula e Aftershock

Dicas para a primeira parte de *Dracula* (que repetimos, porque já demos algumas), acompa-

nhadas de mapa, vieram dos *Micro Aces*, de Queluz:  
 EAST; PAY COACHMAN; EAST; SOUTH; EXAM DESK; RINGBEW; EXAM DESK; SIGN REGITER; NORTH; EAST; SI; READ MENU; SAY BRING ME BALON; SAY BRING ME WATER; WEST; UP; UNLOCK DOOR; OPEN DOOR; GO ROOM; EXAM ROOM; EXAM TABLE; GET LAMP; SLEEP; LOOK AROUND; EXAM TABLE; GET BONE; GIVE\*BONE; GIVE BONE TO DOG; WEST; UP; GO ROOM; SLEEP; SOUTH; DOWN; WEST; SIT; WAIT COACH (as vezes que forem necessárias); SAY MY NAME IS JOHN HARKER — pór 2.ª parte.  
 E para *Aftershock*:  
 Para sair do prédio: TAKE CHAIR (vai-se ao elevador, LIFT) DROP CHAIR; CLIMB ON CHAIR; EXAM CEILING; REMOVE PANEL; CLIMB OUT OF LIFT.  
 As outras que mandaste estão contempladas no princípio desta secção.  
 O telefone deste leitor é 95 78 94 ou 431 11 68 e davam-lhe jeito dicas para *Winter Wonderlander*.  
 Já que estamos nas «ajudas», deixamos o pedido do Ricardo Manuel da Encarnação dos Santos: como passar o touro e o que fazer ao cofre em *Made in Cascais*, e dicas para *Spellbound II*.